マニュアル

目　　次

１．ゲームを始める前に

１．１　目　　的

中国の三国志上で戦争、駆け引きを目的とした戦略シミュレーションです。

プレーヤーは三国志上でどこかの勢力の軍師となり、仕える君主に中国を統一させてください。

１．２　終了条件

エンディング条件

最後にプレーヤーの仕える君主の勢力が残った場合。
ただし、中立拠点は残っていても構いません。

ゲームオーバー条件

プレーヤーの仕える君主の勢力が滅亡したとき。
君主の信頼度が０になって勢力を追い出されたとき。
ただし、年月日によるタイムリミットはありません。又、ゲーム中は武将が寿命で死ぬことはありません。

１．３　ハードディスクへのインストール

臥竜伝は、ハードディスクへのインストールが可能です。また、２ドライブのディスクドライブでも十分な動作速度がありますので、無理にインストールする必要はありません。

ＭＳ－ＤＯＳのシステムの入ったディスクを１枚用意してください。
以後、これを起動ディスクとします。
ハードディスクからＭＳ－ＤＯＳを立ちあげてください。
ディスクＥをドライブ１にセットしてHDINST.EXEを実行し、画面のメッセージに従ってインストールしてください。

１．４　ゲームの立ち上げ

フロッピーディスクでプレイする

ディスクＡ、Ｂをドライブ１、２にセットしてリセットしてください。

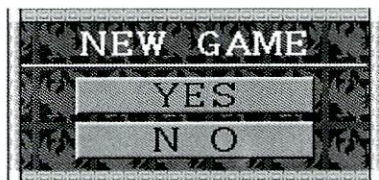
後はメッセージに従ってディスクを入れ替えてください。

起動ディスクを使用してハードディスクでプレイする

起動ディスクをドライブ１にセットしてリセットしてください。

なお、マウスの左クリックでオープニングを飛ばすことができます。

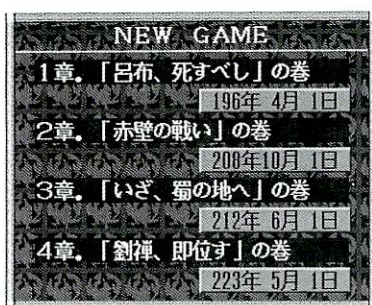
２．シナリオ選択操作

さて、現在の状態は背景に戦略マップが表示され、画面中央に「ＮＥＷ　ＧＡＭＥ」のウインドウが表示されているはずです。が、もし所定のウインドウが表示されていない場合は、'１．４　ゲームの立ち上げ' からやり直してください。

それでは、シナリオ選択操作について説明する事にいたしましょう。

２．１　新たにゲームを始める

まず、ウインドウ内の 'ＹＥＳ' を左クリックしてください。

「ＮＥＷ　ＧＡＭＥ」というウインドウが表示され、シナリオ一覧が表示されます。

新しくウインドウが開かなかった場合は、ボタンの押し方が弱すぎるか、マウスの先端がずれている可能性がありますので、もう一度クリックしてください。
さて、ウインドウは開いたが、「ＬＯＡＤ　ＧＡＭＥ」と表示されてしまった場合は、'ＮＯ'の方を押したのが原因です。マウスの右クリクでキャンセルをし、再度チャレンジしてください。
画面に「ＮＥＷ　ＧＡＭＥ」という項目でシナリオ一覧が表示されています。このウインドウには、ゲーム開始時のシナリオ名「？章～」と開始年月を表す「？年？月？日」（選択スイッチ）が各４つ表示されているはずです。

この中からプレーしたいシナリオを選んでください。
なお、クリック位置は？年？月？日を囲む四角の中だけですので注意してください。
次に進む前に、間違ったシナリオをクリックした場合は、マウスの右クリックでキャンセルをし、再度やり直してください。
次に選択したシナリオに登場する勢力の一覧が表示されています。
この中からプレーする勢力を選んで左クリックすると、選ばれた勢力の列がリバースして、カーソルが消えます。ここで、確認の意味でもう一度左クリックすると決定となります。なお、右クリックではキャンセルとなります。以降一覧表操作では確認をを含めて２回クリックとなるので注意てください。
なお、一覧表の詳しい操作は'３．８　一覧表の操作'で説明します。

勢力名	軍師名	武将	拠点	首都
曹操	荀彧	12	14	許昌
孫策	周瑜	12	1	濡須口
劉備	孫乾	4	1	沛
劉璋	張松	10	11	成都
張魯	閻圃	4	4	漢中
劉表	ーーー	8	12	襄陽
馬騰	韓遂	5	7	西涼
劉度	ーーー	3	3	零陵
韓玄	ーーー	2	3	長沙
金旋	鞏志	2	4	武陵

さて、画面には先ほど選択した君主と軍師の顔、名前とその勢力の武将数、拠点数が表示されています。この画面の軍師、つまり右側の人物がプレーヤ自身となります。

このウインドウには'作成'と'決定'の二つのスイッチがあり、'決定'でゲーム開始となります。'作成'の方は軍師をプレーヤーが作成する場合のもので操作の方は'2．3　軍師作成'を参照してください。

いよいよゲームを開始する事にしましょう。'決定'のスイッチをクリックしてください。画面が消え、ゲームスタートです。

2．2　前回の続きをする

シナリオ選択操作の状態を確認し、ウインドウ内の'ＮＯ'を左クリックしてください。

「ＬＯＡＤ　ＧＡＭＥ」というウインドウが表示されセーブされているデータの一覧が表示されます。

君主、軍師名や年月日からロードするシナリオを選択します。

2．3　軍師作成

軍師の顔グラフィックスの右の'前▲'、'次▼'で顔を変更出来ます。選択できる顔はそのシナリオに登場していない武将の一部です。

次に、名前を入力します。まず、'あ、か、さ・・・'の表から入力したい漢字の音読みを選びます。例えば諸葛亮の'諸'ならば'さ'をクリックしてください。次にその下のウインドウに漢字の一覧が表示されるので、'前ページ'、'次ページ'で一覧を移動し、入力したい漢字を直

接左クリックしてください。選択された漢字は右上のカーソルのある位置にセットされます。間違えた場合は '戻す' でカーソルを戻してください。また、空白は '進む' でセットできます。

　'決定' で作成を終了します。また、右クリックでいつでもキャンセルできます。

　なお、'軍師名'、'呼び名' の内容は '5．3　武将' の武将名の項目を参照してください。

３．戦略操作

３．１　メインウインドウ操作

メインウインドウとは開いた状態でもゲームを進めることのできるウインドウです。これは、画面右上に用意されている４つのスイッチにより、左で表示、右でクリアします。

左から、'命令ウインドウ'、'自勢力情報ウインドウ'、'縮小マップウインドウ'、'システムウインドウ'と呼ぶことにします。

命令、自勢力情報、縮小マップの３つのウインドウ以外が表示されている状態では、ゲームの時間が進みませんので注意してください。

３．２　命令ウインドウ

進　　言

敵対提案　　敵対したい勢力名を一覧表から選択します。

対話のウインドウが表示され進言に対する答えが返って来ます。
反応は合意の場合も拒否の場合もあり、さらに説得して合意させることが出来ます。
説得では、画面に説得項目が表示されるのでそれを選択してください。

停戦提案　現在敵対になっている勢力と停戦します。
説得は敵対提案と同じです。
なお、外交官がその勢力にいない場合は指示出来ません。

協力要請　まず、協力勢力を選択し、次に攻め込んでほしい勢力を選択します。
このとき攻め込む勢力は自勢力と交戦状態でなければなりません。
もちろん、協力勢力と交戦状態の場合はできません。
また、協力国に外交官がいなければ指示できません。

遷都　首都の拠点を変更する場合に使用します。
今の拠点よりも生産力の大きい拠点にのみ遷都可能です。

君主出陣依頼　君主に出陣してほしい場合に使用します。
君主出陣中は進言のコマンドが使用できませんので注意してください。もちろん、拒否する場合もあります。

人　　事

内政官任命　内政官を派遣するコマンドです。
まず内政官を派遣する拠点を選択し、後に武将を選択します。

内政官解任　内政官を解任します。

外交官任命　外交官を派遣します。停戦提案や、協力要請時の外交官派遣にも使用します。
まず、派遣する勢力を選択し、後に武将を選択します。

外交官解任　外交官を解任します。

財　　政

自勢力の月々の収入を調整します。
ウインドウ内の緑色のボタンを左クリックし、電卓で数値を入力します。
上から税率、騎馬募兵数、弓兵募兵数、歩兵募兵数となっています。
ここにセットされた値は来月末より使用されますので注意してください。

編　　成

軍団の編成を行います。
編成したい武将を選択すると、次に部隊編成ウインドウが表示されます。
ウインドウ内の緑色のボタンを左クリックし、部隊の種類を設定し、’決定’をクリックします。

なお、兵数は１部隊あたり1000人で固定です。しかし、、予備兵が足りない場合は自動で平均して振り分けられます。
編成した軍団は首都の上に現れますので　'３．６　軍団の移動'を参照し移動してください。

軍　　団

位置確認

選択した軍団の座標にカーソルを移動します。

行軍指示

選択した軍団に命令を出します。
命令の操作は　'３．６　軍団の移動'と同じです。

拠　　点

自勢力の拠点一覧です。
拠点を選択することで、カーソルをその拠点に移動できます。

武　　将

自勢力の武将の一覧です。
武将を選択することで、表にでていないパラメータを知ることができます。

勢　　力

現在、存在している勢力の一覧です。
選択することにより、その勢力の首都にカーソルが移動します。
また、このデータから君主の相手に対する交友度を知ることができます。

３．３　自勢力情報ウインドウ

自分の勢力のパラメータを表示します。

３．４　縮小マップウインドウ

赤い拠点が自勢力で青い拠点が敵勢力です。また、白黒で表示されている勢力は中立です。
縮小マップ上を直接クリックすることでマップを移動できます。
ウインドウ右下の青いボタンを押すことにより、特定勢力の拠点のみ白枠に青のマーカーで表示する事が出来ます。

３．５　システムウインドウ

データセーブ

現在の状態を記録します。
４カ所のどこにでもセーブが可能です。
ゲームスタート時のデータロードで再開できます。

画面モード

アナログカラーと８階調液晶とを切り替えます。

サウンド

ＢＧＭのストップとＦＭ音源とＳＳＧ音源のバランスを変更します。

戦略速度

戦略の速度を変更します。
選択されている速度が機械の速度を超えるといくら速い速度を設定してもそれ以上速くなりませんので注意してください。

戦術速度

戦略の速度を変更します。
速度の関係は戦略と同じです。

ゲーム終了

ゲームを終了してＭＳ－ＤＯＳに戻ります。

３．６　軍団の移動

移動させる軍団にカーソルを合わせ左クリックします。
拠点上の場合は、拠点と軍団の選択肢が表示されますので、ここで軍団を選択してください。
次に、その座標上にいる軍団一覧が表示されますので移動させたい軍団を選択し、移動先の拠点をクリックしてください。なおこの状態では縮小マップ以外のクリックはできません。
移動先をクリックするとその拠点の名前が表示され、'戦闘指揮'、'委任'という選択肢が表示されます。これで戦術に移行したときにプレーヤーが指揮するか、自動で終了させるかを選択できます。また、キャンセルで目標拠点選択に戻ります。
移動目標が首都の場合はこれに'解体'という項目が付加されこれを選択することで軍団を解散できます。
命令を出し終えると、元の一覧表に戻り、他の軍団にも連続で命令ができます。移動命令を完了するときは軍団の一覧表の状態でキャンセルしてください。

3．7　拠点の情報

拠点情報の表示は目的の拠点中央の建物をクリックすることでウインドウが開きます。
又、命令ウインドウの拠点からも確認できます。

3．8　一覧表の操作

編成時の武将一覧や人事の拠点一覧、勢力一覧などが一覧表です。
画面上部の項目名を左クリックする事でソートを行います。
画面左の▲▼で項目が上下し、その中間のバーをドラッグする事でスクロールが可能です。
データの選択は左クリックで選択部分がリバースし、その状態でもう一度左クリックすると決定します。リバース状態からキャンセルすると一覧表の選択に戻ります。尚、ソート状態は武将一覧、拠点一覧など同種のウインドウ単位で記録されていますので毎回ソートする必要はありません。

勢力名	軍師名	武将	拠点	首都
曹操	荀彧	12	14	許昌
孫策	周瑜	12	1	濡須口
劉備	孫乾	4	1	沛
劉璋	張松	10	11	成都
張魯	閻圃	4	4	漢中
劉表	―――	8	12	襄陽
馬騰	韓遂	5	7	西涼
劉度	―――	3	3	零陵
韓玄	―――	2	3	長沙
金旋	鞏志	2	4	武陵

3．9　君主説得

配置は左上が君主で、右下が軍師のコメントウインドウになります。進言の中で、’敵対提案’、’停戦提案’、’協力外交’のコマンドを実行した場合に君主を説得しなくてはならない場合があります。それには、君主の性格を知らなければなりません。

君主の性格とは、好戦レベルという戦争しやすさのレベルで設定されています。レベルが高いほど好戦的で低いほど消極的となります。これは数値として表示されていませんので、プレーヤーが進言を拒否されながら予測するしかありません。

なお、好戦レベルが高いほど、敵対進言が成功しやすくなります。逆に、低いほど停戦、協力進言が成功しやすくなります。また、外交する相手国に対しても低いほど停戦、協力に応じてくれる可能性が高くなります。

説得では、常に5つの項目が選択肢として用意されています。この中から状況に合うものだけを君主が合意するまで選んでいきます。このとき合わないものを選ぶと、説得失敗で信頼度が下がります。また、成功すると上がります。

状況に合うものを総て選択しても君主が納得しない場合は、進言撤回でキャンセルする事が出来ます。この場合は信頼度は変化しません。

最後に、ここで成功しても、外交が成功するとは限りませんので注意してください。

交友関係悪い

勢力一覧で交友関係が悪い場合に使用できますが、君主の性格によって多少の上下があります。

例えば、呂布などの場合は特に悪くない状態でも説得可能ですし、劉備などの場合は逆にかなり悪くならないと説得できません。

我が国有利

これは自勢力の国力の方が相手のそれより勝っている場合に使用できます。

国力の基準は拠点数からチェックされ、好戦レベルが高い場合は多少拠点数が少なくとも有利とみなします。

敵が他国侵攻中

敵対する相手が他の勢力に攻め込んでいる場合に説得可能です。

これは、戦略マップ上で確認できます。しかし、取られた拠点を取り返しているだけの場合もあるので注意してください。

敵が疲弊中

疲弊状態とは資金がマイナスの状態を指しているため、損害の大きい軍団が首都上に多数駐留している場合や、軍団の動きが少なくなった場合などから予測できます。又、侵攻を受け、勢力が小さくなった場合などその可能性が高くなります

敵国強大

交戦相手の国力が自勢力を上回っている場合で、'我が国有利' 同様、君主の性格が関係します。

我が国防戦中

選択した相手勢力の侵攻を受けている場合で、拠点の取り返しと間違えないようにしてください。

敵が他国侵攻中

相手勢力が自勢力以外の勢力に侵攻している場合です。これも、拠点の取り返しと間違えないよう注意してください。

我が国疲弊

自勢力が疲弊状態。すなわち、資金がマイナスならば説得できます。

交友関係良い

'交友関係悪い' の逆の状態です。

協力国強大

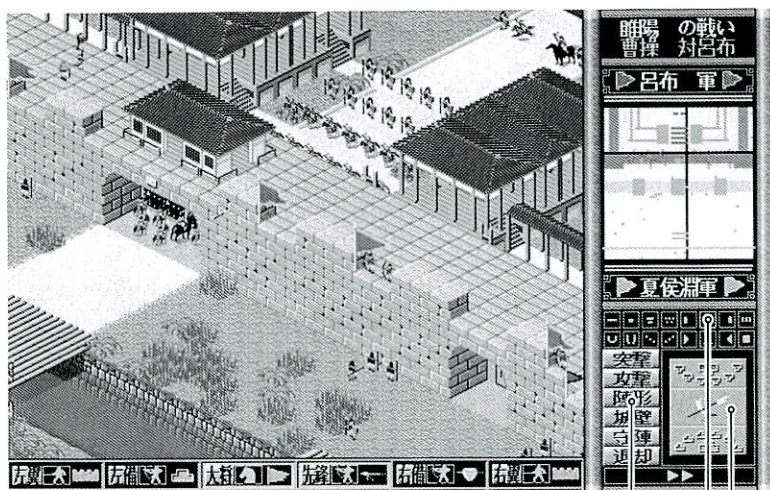
協力勢力の国力が自勢力より大きい場合に説得可能です。

侵攻国強大

侵攻勢力の国力が自勢力より大きい場合に説得可能です。

進言撤回

説得時のキャンセルです。これを実行すると、君主の信頼を損なうことなく説得を中断できます。

4. 戦術操作

4. 1 基本システム

戦術では、1兵士が戦略の兵数10人分に相当します。しかし、1つの戦場に全軍がはいることは出来ませんので、残りは予備兵として画面外に待機します。

兵士が戦闘して敵にやられると、画面外に退却し、待機中の兵が出陣します。これを待機している兵がなくなるまで繰り返し、その結果先に兵が足りなくなると負けとなります。

なお、戦闘中は絶対に時間を止められません。

勝利条件

相手の軍団を全て画面外に追い出すと勝ちになり、追い出されると負けになります。

また、大将の体力が0に近づくと自動で退却します。

有利、不利

疲労度が最大の兵が増えると、軍団全体が弱くなり、不利な状態になります。
この逆で、陣形をとった直後が一番有利な状態と言えます。しかし、敵も同じ状態の場合は通常と変わりません。
つまり、敵の不利な状態の時に有利な状態の味方をぶつけるようにすれば、倍ぐらいの兵力差があっても勝つことができるでしょう。

門、梯子

攻城戦では門を壊したり、梯子を掛けて城壁に登ったりする事ができます。
梯子を掛ける位置はマップごとに決まっており、城壁移動命令で自動的に掛けます。
また、門は内側からならば簡単に開けることができます。これは梯子も同様で、城壁の上側からであれば簡単に掛けることができます。ただし、攻撃側の場合のみです。
守備側の場合はそうされないように注意してください。

4．2　命　　令

突撃

全軍で攻撃します。が、通常より速く兵が疲労します。
攻城戦の守備側では門を開けて打って出ます。ただし、一度開いた門はその戦闘中に限り、閉じることはできません。

攻撃

大将以外の兵が攻撃します。

陣形

一番重要なコマンドで、唯一、疲労度を回復できるコマンドです。
このほか、陣形ライン移動、陣形変更などの命令と組み合わせて、好きなところに兵を動かすこともできます。

城壁（城壁移動の略）

城壁に登り敵に攻撃を仕掛けます。ただし、全面の城壁の幅によっては左右にはみ出てしまい登らない兵がでてきますので命令前の陣形に注意してください。

守陣（守備陣形の略）

これは通常は陣形をとり、敵が近づいて来ると攻撃をし、後退すると陣形に戻るという動きをします。この命令は守備に徹する場合に有効です。しかし、陣形によってはかえって不利になるときがあるので注意してください。

退却

戦闘に敗北し、戦略画面に戻ります。これは一度実行するとキャンセルはできません。ただし、全軍が退却し終えるまで戦術から抜けません。

4．3　部隊命令

まず命令したい部隊の部隊情報の枠内をクリックし、黄色の枠が表示されたのを確認して、画面右の命令ボタンで任意の命令をすることができます。

なお、黄色枠が１つもセットされていない状態では全軍に対して命令する事ができます。

4．4　陣形ライン変更

陣形ラインとは戦場のどこを中心に陣形をとるかを示すもので、戦場の自軍側、中央、敵軍側のいずれかに設定できます。

兵を戦場の前後に動かすときに使用するもので、特に城を攻めるときに重要ですので覚えておいてください。

４．５　陣形変更

これは陣形の形を変更するもので１６個用意されています。この中から任意の陣形を選びクリックすると配下の兵がそれにあわせて移動します。また、兵を戦場の左右に移動させるときにも使用します。

４．６　マップ移動

縮小マップをクリックすると、クリックした場所を中心とする画面にマップが移動します。

５．戦略パラメータ説明

５．１　自勢力

勢力名

現在プレー中の勢力です。プレーヤーの仕えている君主の名前が表示されています。

首都名

現在、プレーヤー勢力の首都となっている拠点の名前です。拠点一覧よりこの名前を選択することで首都上にカーソルを移動することができます。

軍師名

プレーヤーのゲーム上での名前です。通常の会話の中では呼び名で呼ばれます。

信頼度

君主の軍師に対する評価のようなもので、これが大きいほど進言

が成功しやすくなります。また、進言が成功すると上昇し、状況に合わない説得をすると下降します。
さらに、停戦や協力外交などに成功すると大幅に上昇します。ただし、下降した結果、0になるとその勢力を追い出され、ゲームオーバーとなります。

資金

プレーヤー勢力の国庫にある金額です。月末に拠点の生産力と税率に合わせて収入があります。行軍、内政、外交に使用することで随時減少していきます。月末には予備兵にも支払われるため、これがマイナスになると予備兵が減少します。

予備兵

その勢力が保有している編成可能な兵力です。月末に拠点の生産力と募兵数にあわせて増加します。もちろん、予備兵にも月単位で経費がかかり、月末に支払われます。騎馬、弓兵、歩兵の3種類があります。なお、解雇はできません。

好友関係

勢力の一覧の中で、親密、良好、普通、険悪、最悪、交戦の6段階で表しています。この値は、プレーヤーの君主から見た好友関係のため、必ずしも相手国から見た交友関係と一致しているとは限りません。つまり、こちらが親しいと思っていても相手は必ずしもそう思っていないと言うことです。
この値は外交官を派遣することで上昇することができます。また、交戦中であっても上昇は可能です。つまり、停戦前に好友値を上げておいて停戦すればすぐ攻められることを防ぐことができます。ただし、交戦中は常に交戦と表示されるためどの程度上昇したかは確認できません。

5．2 財　政

資金

自勢力の資金と同じです。

収入

先月の収入金額です。

支出

先月の支出金額です。予備兵の経費がこの金額となります。

税率

各拠点の収入の何割を徴収するかを表します。高いほど拠点が荒廃していき、低いほど繁栄していきます。

募兵数

予備兵として雇う兵数です。集まった兵数がこれに満たない場合など、必ず集まるとは限りません。が、これを越えることはありません。騎馬、弓兵、歩兵それぞれに設定します。
騎馬は北方でよく集まり、弓は南方でよく集まります。

5．3　武　　将

武将名

武将の名前です。ただし、武将によっては呼び名と言う項目を持っている者が存在します。たとえば、’諸葛亮’という武将が会話文章中では’孔明’と呼ばれるということです。ただし、中国で言う’字（あざな）’とは違いますので注意してください。
なお、軍師作成時の呼び名とはこれを指します。

武術

その武将個人の強さを表します。一騎打ち時に威力を発揮しますが、戦闘中など武将１人で１軍団を壊滅に追い込むことも可能です。強さのほどは、実際に戦術で確かめてください。このタイプの武将は勝敗の差が大きいので場合によっては格下の武将に負ける場合があります。

統率

この値は武術と違い配下の兵士の強さとなります。この値の高い武将は強さが平均しているため拠点の守備などに向いています。
しかし、武将個人が弱いため指揮をとる場合は注意してください。

政治

内政、外交に関係する値です。これが高い武将に内政、外交を任せると少ない経費で良い結果を得ることができます。ただし、停戦、協力などはいくら政治力が高くても必ず成功するとは限りません。しかし、数値の高い武将の方が成功したときの要求金額を少なく押さえることができます。

身分

身分には君主、軍団長、内政官、外交官、捕虜があります。なお、君主を軍団長にした場合、身分は軍団長になります。

5．4　拠　　点

拠点名

その拠点の名前です。

城兵数

その拠点に配置している守備の兵士の人数です。拠点により違いがあり、戦術では門の固さと比例します。自然に回復しますが、内政官を任命すると回復率が良くなります。特に武術の高い武将を配置すると効果があります。

生産力

その拠点の繁栄を表します。大きい方が収入が大きく、兵の集まりも良くなります。
この値は、月末に上昇値の割合に応じて変化します。このため大きい数値の方が変化が大きくなります。もちろん、どれほど大きな拠点でも場合によっては0になってしまうこともあります。
また、拠点ごとに上限値が決まっているため、一定値以上は上がりません。

上昇値

この値は、月末に生産力を上昇させる値で0の時変化無しでプラスの場合は上昇し、マイナスで下降します。
戦争の後や、災害の後などこの値が大きく落ち込み、そのままにしておくと生産力が0になってしまいます。

内政官を派遣し、回復させることにより防止することが可能です。

防災値

災害を受けたときに生産力や上昇値の受ける被害を押さえます。
この数値が1でもあると他への被害はいっさいありません。しかし、この数値自身が下がるため、0になった場合は注意が必要です。

5．5 軍　　団

編成

1軍団の最大兵数は6000人です。
この中には6つの部隊があり各1000人ずつとなっています。1部隊ごとに異なる種類の兵を配置することができ、騎馬隊のみの軍団は移動速度が速くなります。

士気値

その軍団の戦闘意欲の値です。大きいほどその軍団は強くなります。この値は戦闘時の被害にあわせて減少し、拠点で待機することで回復します。また、戦闘して負けると指揮は大幅に減少します。さらに100 を切った状態で戦闘して負けると軍団が壊滅し、場合によっては武将が敵に捕まります。

兵士

兵士の種類は騎馬、弓兵、歩兵の3種類です。
騎馬は野戦に強く、海戦ではほとんど役に立ちません。もちろん、騎馬のみの編成では城壁に登れないため攻城戦では弓兵、歩兵が必要です。

６．戦術パラメータ説明

６．１　表示情報

総兵数

黄色のグラフで、現在待機している兵数を表します。
兵が死んだり退却して新手が出陣すると減少します。

将軍体力

オレンジ色のグラフで、現在の武将の体力を表します。
一騎打ちなどで相手の攻撃が当たると減少し、一定値を下回ると自動で退却します。また、攻城戦の攻め側の場合は常に体力が減少していきますので、注意してください。

部隊兵数

プレーヤー側のみ表示されています。
総兵数と同様新手の出陣で減少します。

命令シンボル

プレーヤー側のみ表示されています。
その部隊に出ている命令シンボルが表示されます。ただし、部隊単位で損害が出ると一時的に部隊ごと退却し新手と入れ替わるので、その間、退却命令状態になります。

士気値

士気値は戦略時の軍団の士気値に比例し、兵士の体力だと考えてもかまいません。
この値は敵の攻撃を受けると減少し、死にそうになると兵士自身が勝手に退却して新手と入れ替わります。
兵が死亡すると、それを埋めるため自動で新手が出陣します。
なお、画面上には表示されません。

疲労度

疲労度とは、陣形の所定の位置に兵が戻ったときに最小となり、陣形をとらずに行動すると増大していきます。

なお、画面上には表示されません。

門強度

門の強さで戦略の拠点の城兵数に比例します。
敵の攻撃により、これが0になると自動で門が開きます。
これに攻撃を受けると戦略に戻ったときに拠点への被害が大きくなります。つまり、打って出た方が拠点への被害は小さくなります。

梯子ウエイト

梯子を掛けるにも時間がかかります。これは全マップ共通です。
門が強い場合は梯子を掛けて内側から門を開いた方が良い場合があります。

7．外交

7．1　外交全般

このゲームの外交は、優秀な武将に何回停戦させても最初が失敗であれば、成功する事はありません。つまり、状況が変わらない限り成功はしないわけです。

これを成功させるには、以下に示す条件を満たさねばなりません。条件さえ満たしていれば、外交官の能力に関係なく成功させることができます。しかし、外交官の能力は、その状況をつくるのに少なからず影響しますので、できる限り優秀な武将をそろえることが必要です。

7．2　外交官の任命

任命された外交官は停戦や、協力などの外交を勝手にしてくれるわけではありません。このゲームでの外交官の仕事は、敵の勢力を懐柔し、交友度をあげることです。と言っても、一旦悪くなった交友関係をあげるには1年～2年ぐらいはかかってしまいますので、注意してください。

なお、実際に外交官が懐柔を始めるのは必要な金額を要求してきてからとなります。また、金額を多く与えた方が無駄が少なくなりますが、一気に上がるわけではありません。

7．3　停戦外交

相手がこちらに侵攻してきている場合は停戦できません。つまり、敵を疲弊させるか、強大な勢力に協力してもらい、他に目を向けさせ、また、交戦中でも外交官を派遣し、懐柔策を講じておかなければ場合によっては拒否されてしまいます。

7．4　協　力

協力勢力がどこにも攻め込んでいない状態で、協力勢力対自勢力の方が協力勢力対侵攻勢力の方より交友関係がよい場合に成功します。
ただし、相手君主の性格によってはかなり交友関係を良くしないと応じてくれないこともあります。

8．内政

8．1　内政全般

このゲームの内政は全て武将の委任となっていますので、直接城兵を増やせとか、防災値をあげろとかの命令はできません。
それに加えて、拠点のパラメータの変化が非常に大きいため、生産力が一気に落ちて収入が半減する場合がありますので、特に災害などには注意してください。

8．2　内政官の任命

任命された内政官は上昇値、防災値、城兵数のパラメータを上昇させます。

この中の城兵数のみは、その武将の武術値により上昇率が変化します。

なお、実際に内政官が内政を始めるのは必要な金額を要求してきてからとなります。また、金額を多く与えても要求間隔が長くなるだけで、一気に上がるわけではありません。

9．災害

9．1　暴風雨

発生はランダムです。発生率は海側がわずかに高くなっています。

これを防ぐには内政官を任命し、拠点の防災値をあげるしか方法がありません。自勢力の拠点のみ報告があります。

9．2　火　　災

防災値が0に近づくほど発生率が高くなります。

自勢力の拠点のみ報告があります。

9．3　暴　　動

上昇値がマイナスになると発生率が高くなり、プラスの場合は発生しません。

自勢力の拠点のみ報告があります。

9．4　災害の被害

被害がでると、まず防災値が下がっていき0になると、生産力、上昇値、城兵数がそれぞれ減少します。
なお、軍団への影響はありません。

10．戦略を有利に・・・・

10．1　停戦外交を成功させる

通常停戦など滅多に成功しません。これは、領地を奪うために攻め込んでいるのに停戦に応じるわけは無いからです。
そこで、他の勢力に協力してもらい、交戦中の勢力を攻めてもらいます。
協力が成功すれば、交戦中の勢力の侵攻が停止し、このときに停戦外交をすれば成功させることも可能です。

10．2　協力外交を成功させる

協力外交は比較的簡単です。交友関係が良好であれば可能です。ただし、都合の良いときだけ外交官を送って交友関係を良くしようとしても、簡単に良くなるはずがありません。おおよそ、半年から1年前ぐらいから準備するようにしてください。

10．3　内政を有効に行う

通常は税率を下げるだけで、内政の必要はありません。
ただし、国境で取り合いになった後など、生産力がほとんど0の

状態の場合があります。このときだけは、一時的に内政官を派遣し、上昇値をあげておいてください。
　基本は、上昇値がマイナスにならないように注意することです。

１０．４　予備兵に注意

予備兵は自由に解雇できません。したがって、雇いすぎないように注意してください。最初のうちは少しずつ集めると良いでしょう。また、兵の種類によって集まる兵数が偏る場合があるので注意してください。

１０．５　武術と統率

基本的には、武術と統率はその合計が同じであれば強さは同じです。しかし、プレーヤーが戦術を指揮するのであれば、武術の高い武将が良いでしょう。また、委任するのであれば、統率力の高い武将を使った方が良いかと思われます。これは、戦術では、プレーヤーの指揮次第で、統率力をカバー出来るのに対し、武術は武将個人の強さのため指揮ではどうにもならないからです。

１０．６　行軍の費用

軍団が停止している場合、費用は予備兵と大差ありません。しかし、移動を始めると即座に大きな経費がかかります。ですから、あまり不用意に軍団を動かさないようにしてください。

１１．戦術で勝利するためには・・

１１．１　突撃、攻撃のタイミング

突撃、攻撃のタイミングは、敵と衝突した直後です。陣形命令では、接した敵しか攻撃しませんので、陣形のまま迎え打つと各個撃破されてしまいます。

１１．２　陣形の有利不利

敵が一カ所に兵を集中させてきた場合は、その正面が手薄であれば簡単に撃破されてしまいます。ですから敵の動きに合わせて兵を集中してください。また、逆に敵の正面を避けるのも良いかと思われます。

１１．３　撃破状態

相手側の画面端まで突き進んだ状態を言います。この状態では新手が出陣した直後に敵に攻撃されるため急激に兵が減少します。これを何回成功させるかが、有利に戦えるかどうかに関係します。

１１．４　中央突破

これは、統率力の高い武将に対抗する方法です。
統率力の高い武将は、武将自身はあまり強くありません。ですから、通常後方に待機しています。これを直撃し退却させるのがねらいです。
まず、幅の狭い陣形をとり、敵の攻撃に合わせて陣形ラインを最上部に変更します。これで、数人の兵が敵の間をすり抜けます。

すり抜けた兵が敵武将に近づいたら攻撃を開始してください。

１１．５　追撃

まず、敵が攻めてきても攻撃と陣形を繰り返し、陣形が崩れないように敵を攻撃してください。
しばらくすると、敵が疲労のため後退します。これに合わせて陣形ラインで前進し、敵が陣形を取り直す前に攻撃に移ってください。
うまく成功すると、敵の一部を撃破することが出来ます。

１１．６　回り込み

一番使用頻度の高い攻撃法です。
敵が画面端の方で幅の狭い陣形を取った場合がチャンスです。このときに相手と反対の方に同じ幅の狭い陣形をとり、敵が前進してきたときにこちらも前進します。これにより敵との位置関係が逆転します。あとは、反転してくる敵を攻撃するだけでＯＫです。
注意点としては、出来る限り陣形を崩さないように移動することです。

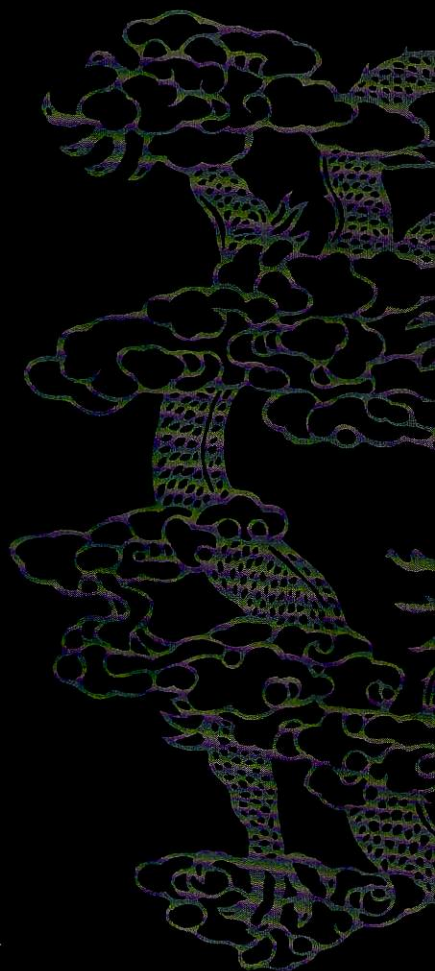
１１．７　おとり作戦

これは主に攻城戦向きの攻撃法です。
まず、画面の片方に移動し、弓隊で攻撃します。城壁の上の敵がこちらに集まってくるので、弓隊をそのままにして反対方向に移動し歩兵部隊に城壁命令を出して敵が少ないうちに城壁を制圧してください。

１１．８　門を内側からあける

これは、短時間で門を開くための方法です。
味方が城壁に登ったらすぐに、陣形ラインを敵城内に移動させ、門近くで陣形をとるようにします。これで、城壁を降りて敵の城内に入り込めます。しかし、このままでは、城内の敵に攻撃されてしまいますので、すぐに陣形ラインを一番手前まで下げてください。これにより、逃げようとする兵が、門を内側から開けて出てきます。
注意点としては、城内からまっすぐ逃げられる状態にしてから陣形ラインを手前に下げてください。

１１．９　その他

これらは、戦い方のほんの一例にすぎません。
これ以外にももっと有効な戦法があるかもしれませんが、あとはいろいろ試してみてください。

開発: NEO・GETEN
販売: ホクショー株式会社

本社 〒920 金沢市示野町イ-6
ユーザーサポート TEL.(0762)67-2210
FAX.(0762)62-2115